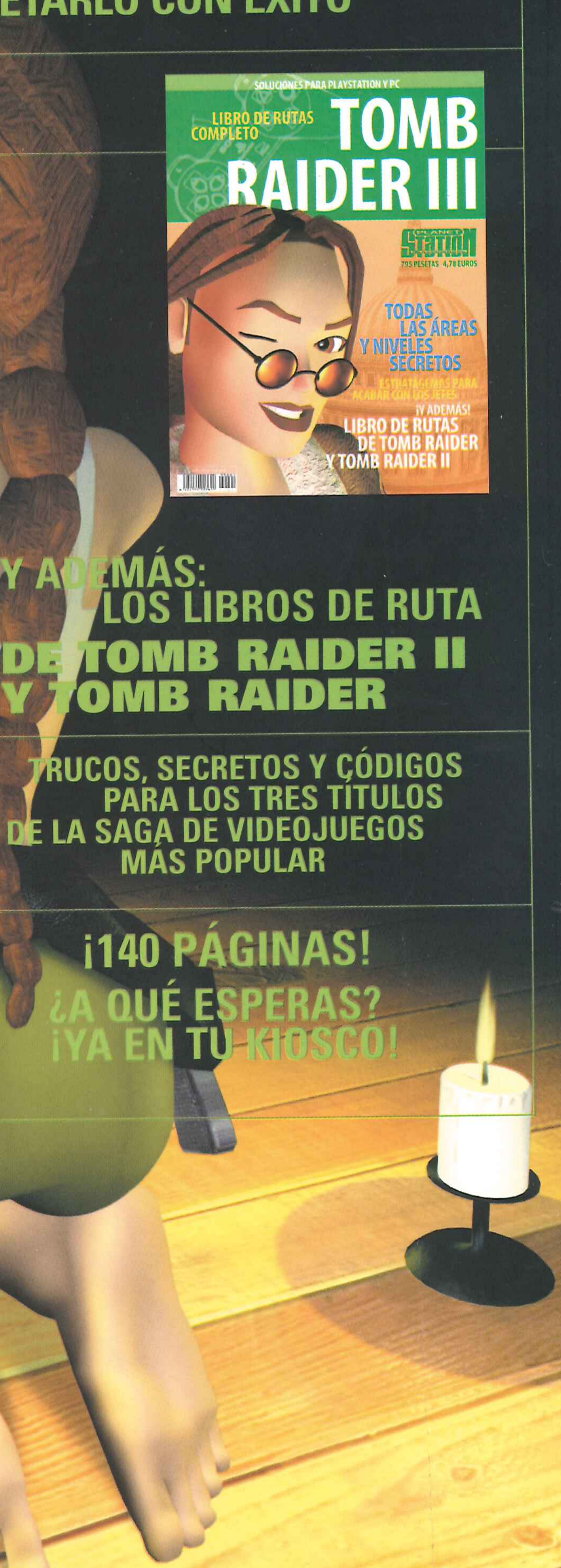

LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE
DreamPLANET
NOVIEMBRE 1999
NÚMERO 0
EJEMPLAR GRATUITO
SOUL CALIBUR
EL JUEGO DE LUCHA MÁS ESPERADO DE LA HISTORIA
THE HOUSE OF THE DEAD 2
A EXAMEN
EL PRIMER JUEGO DE PISTOLA PARA DREAMCAST
COMPLEMENTOS Y ACCESORIOS PARA TU CONSOLA
SONIC ADVENTURE
Guía para combatir el caos
editorial aurum

TOMB RAIDER III

LA GUÍA DEFINITIVA PARA COMPLETARLO CON ÉXITO



Y ADEMÁS:
LOS LIBROS DE RUTA
DE TOMB RAIDER II Y TOMB RAIDER

TRUCOS, SECRETOS Y CÓDIGOS PARA LOS TRES TÍTULOS DE LA SAGA DE VIDEOJUEGOS MÁS POPULAR

¡140 PÁGINAS!

¿A QUÉ ESPERAS?
¡YA EN TU KIOSCO!

Dream Planet

Número 0 Noviembre 1999

Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
Joventut, 19

08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

Editora: **Katharina Stock**
Producción: **Hans L. Kötz**
Administración: **Montse Prieto**
Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Maquetador: **Jose L. Crespo**

PUBLICIDAD
Barcelona: **José Bonet**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es

Madrid: Waterbuk, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsa S.L. 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43063-99

editorial aurum

EDITORIAL

La Dreamcast ha supuesto todo un acontecimiento en el mundo de los videojuegos. Sus 128 bits y la conexión gratuita a Internet cambiarán totalmente la visión que tenemos de las consolas domésticas. Conscientes del importante papel que va a desarrollar la nueva máquina de Sega, Dream Planet nace con el objetivo de ayudarte a explotar al máximo las posibilidades de esta consola.
Este número 0 es una muestra a pequeña escala de lo que vas a encontrar en la nueva revista de Ed. Aurum. Así, cada mes encontrarás agrupadas en la sección Mapamundi las noticias más frescas relacionadas con la consola de Sega y también con el mundo de los videojuegos en general. En Toma de Contacto hallarás las previews de los juegos en desarrollo que más darán de qué hablar mientras que en la sección Photofinish encontrarás análisis detallados de los juegos más destacados del mercado. Pero, sin duda, la apuesta más importante es la sección Brújula, dedicada a desgranar todos los secretos y rutas de tus juegos favoritos para que no haya ninguno que se te resista. Evidentemente, una revista sobre Dreamcast que se precie debe tener también un apartado relacionado con Internet. Creemos que la navegación por la red va a ser un elemento importante en la vida de los consoleros, así que te informaremos de los recursos existentes y te explicaremos el funcionamiento de los servicios en línea disponibles. Por último, no vamos a dejar de lado los periféricos y accesorios que aparezcan para esta consola. Te mantendremos informado de sus cualidades y defectos para que a la hora de comprar no te den gato por liebre. Con todos estos elementos, y algunas sorpresas que nos reservamos, esperamos engancharte lo suficiente como para que no faltes a tu cita mensual. Estaremos esperándote en el kiosco a finales de noviembre con las cien páginas del primer número de Dream Planet. ¡Nos vemos!

La Redacción

Dreamcast: por fin en Europa

Después de una larga espera, por fin podemos disfrutar en Europa de la consola que abre una nueva era en el mundo de los videojuegos. A continuación te ofrecemos todos los detalles del lanzamiento de la Dreamcast.

La nueva consola de Sega se encuentra ya en el mercado europeo. A un precio realmente competitivo, Dreamcast cuenta con un hardware de última generación, módem y conexión gratuita a Internet. Aunque la nueva máquina está especialmente concebida para juegos (¡y vaya juegos!), la inclusión de un sistema operativo como Windows CE incrementa de forma considerable sus potencialidades. Así, por ejemplo, aparte de las aplicaciones directamente relacionadas con Internet, será posible retocar imágenes digitales y utilizar programas multimedia.

Con todos estos elementos, no es extraño que la expectación creada en toda Europa ante el lanzamiento de la Dreamcast fuera creciendo a medida que se acercaba el 14 de octubre.

Sega decidió enviar una partida inicial de 350.000 consolas para toda Europa en previsión de unas ventas que podían superar todo lo visto hasta ahora en el mundo de los videojuegos. Y la verdad es que no se equivocaron, ya que en 24 horas se habían vendido 100.000 unidades en todo el continente. En cuanto a los juegos, el más solicitado durante estos primeros momentos fue, como no, Sonic Adventure.

En Inglaterra, la impaciencia de los compradores llegó a tal extremo que ya se habían encargado 40.000 consolas antes del día del lanzamiento. Algunos establecimientos como el Virgin Megastore de Londres o la cadena OIT de Stuttgart decidieron abrir sus puertas la medianoche del día 13 para atender la afluencia de público. Incluso la tienda londinense cambió su nombre durante toda la noche pasándose a llamar Segastore.



Pasado el vendaval inicial, las ventas se mantuvieron firmes durante los cuatros días siguientes, alcanzando la cifra de 185.000 unidades vendidas en todo el continente.

Pero los aficionados españoles tampoco se quedaron atrás. Una de las tiendas de Centro Mail en Madrid también abrió sus puertas la noche del 13 de octubre para suministrar la Dreamcast a los ansiosos compradores y vendió 500 unidades en solo dos horas.

Durante los cuatros primeros días de la Dreamcast en las tiendas españolas, las ventas alcanzaron las 20.000 consolas en las grandes superficies comerciales.

Con estas cifras iniciales, las previsiones de Sega de las ventas en Europa podrían cumplirse perfectamente. Aprovechando las fiestas navideñas, la compañía espera vender entre 500.00 y 600.000 consolas en Europa (100.000 de ellas en España). A largo plazo, aproximadamente en mayo del 2.000, las previsiones son llegar al millón de unidades.

Parece que los números de los primeros días de vida de la Dreamcast empiezan a confirmar que no le sucederá lo mismo que a su hermana Saturn.

Durante los cuatro primeros días de la Dreamcast en Europa se vendieron 185.000 unidades

Japón y EE.UU, los antecedentes

EL LANZAMIENTO de la Dreamcast no se realizó simultáneamente en todo el mundo. El 27 de noviembre de 1998, los japoneses se convertían en los primeros afortunados que podían hacerse con la consola. Durante sus cuatro primeros meses de vida en el Imperio del Sol Naciente, la supermáquina de Sega alcanzó la espectacular cifra de un millón de unidades.

Después de su apabullante éxito en tierras niponas, la Dreamcast hizo su aparición estelar en Estados Unidos el 9 de septiembre, vendiendo durante los cuatro primeros días 376.000 unidades. La verdad es que la cifra no está nada mal, pero durante los diez días siguientes las ventas continuaron aumentando hasta las 570.000 consolas. De momento, la andadura de la Dreamcast ha empezado con buen pie en todo el mundo.



Una experiencia de 128 bits



A PESAR DE las tres semanas de retraso que sufrió el lanzamiento definitivo de la Dreamcast en España, Sega quiso que los aficionados a los videojuegos tuvieran la oportunidad de alucinar con la nueva reina de las consolas antes de que saliera al mercado. Bajo la denominación de The Dreamcast Experience, Sega organizó durante los meses de Septiembre y Octubre cuatro fiestas de presentación en Sevilla, Madrid, Valencia y Barcelona. Esta iniciativa brindó a los asistentes la oportunidad de jugar con títulos tan esperados como Power Stone, Sonic Adventure o Ready 2 Rumble. También se sortearon consolas y se organizaron diferentes torneos de juegos como Sega Rally 2, The House of the Dead 2 y Soul Calibur, el título que más revuelo causó entre los espectadores. Las ciudades donde más éxito tuvo The Dreamcast Experience fueron Madrid y Barcelona, con 17.000 y 11.000 visitantes respectivamente.

Datos a buen recaudo

SEGA HA HECHO públicas las características de la futura unidad Zip para Dreamcast. Al parecer, su tamaño será similar al de la consola e, incluso, le servirá de soporte . Usará la conexión del módem y dispondrá de un puerto USB para conectar en margarita otros periféricos. La unidad ZIP permitirá tanto guardar las partidas como almacenar correo electrónico, páginas Web, imágenes digitales o archivos de sonido y de vídeo.

Nuevos accesorios para Dreamcast

MADCATZ, EL CONOCIDO fabricante norteamericano de accesorios para videoconsolas, ha anunciado recientemente el lanzamiento de una gama de dispositivos para Dreamcast. En esta familia se incluyen el controlador Dream Pad, la pistola Dream Blaster, el volante MC2 Racing Wheel, el Force Pack, –el equivalente del Vibration Pack de Sega– y diversos cables de conexión para la consola. Diseñados siguiendo las especificaciones de Sega, esta línea de periféricos son una alternativa a la gama de complementos oficiales . Más información:
Proein-Tel: 91 384 69 70



Empacho de juegos por Navidad



EL LANZAMIENTO DE LA DREAMCAST ha batido todos los récords y expectativas de ventas. Desde luego, una de las razones de este éxito son las prestaciones incluidas en la máquina , pero también influye el numeroso catálogo de grandes juegos disponibles para esta consola. Que una consola con pocos juegos tiene escasas posibilidades de abrirse camino en el disputado mercado del entretenimiento videoconsolero es algo que Sega, con el descalabro de la Saturn a sus espaldas, ya sabe perfectamente. Es por esta razón que se ha comprometido a ofrecer 40 títulos antes de que acabe el año, una decisión en la que tienen mucho que ver los desarrolladores, que encuentran en la avanzada tecnología de la Dreamcast las prestaciones necesarias para expresar todo lo que el resto de las consolas no pueden representar.
Aunque la calidad de los juegos que han acompañado el nacimiento de la consola (Sega Rally 2, Sonic Adventure, Virtua Fighter 3tb, Ready 2 Rumble...) ya nos ha dejado impresionados, los títulos que vendrán antes del próximo milenio tampoco se quedan atrás. Sin duda, la estrella será Soul Calibur pero no te olvides de PowerStone, Street Fighter Alpha 3, Marvel vs. Capcom, NBA 2.000 o Evolution.

LISTA DE LANZAMIENTOS	
NOVIEMBRE	
1	UEFA Striker
2	Marvel vs Capcom
3	Soul Calibur
4	Worms Armageddon
5	Worldwide Soccer 2000
6	Suzuki Alstare Racing
7	Speed Devils
8	Pen Pen
9	Sega Bass Fishing
10	Arcatera
11	Red Dog
12	South Park Chef's Luv Shack
13	NFL Quarterback Club 2000
14	NBA Showtime
15	Fighting Force 2
16	F-1 World Grand Prix
DICIEMBRE	
1	Vigilante 8, The 2nd Offence
2	Shadow Man
3	Dragon's blood
4	Evolution
5	NBA 2000
6	Plasma Sword
7	Resident Evil: Code Veronica
8	Deep Fighter

Soul Calibur

Un nuevo rey bajo el Soul



Desarrollador: **Namco**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Beat'em-up**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Noviembre**
www.soulcalibur.com

Historial Namco: **Tekken 3, Point Blank, Time Crisis, Soul Blade.**

El nacimiento de una nueva consola requiere siempre de algún juego que muestre su verdadero potencial. Pues bien, mientras esperamos que Shenmue confirme las expectativas que ha creado durante los últimos meses, Soul Calibur es el primer ejemplo de una nueva generación de videojuegos capaces de exprimir al máximo los 128 bits de la nueva máquina de Sega. Comparar este título con alguno de los beat'em-up aparecidos hasta ahora es como esperar que Raúl enlace algún día dos frases seguidas sin utilizar algún tópico futbolero: totalmente imposible. Soul Calibur supone un salto tan abismal que ya podemos afirmar que se convertirá en el rey de todos los arcades de lucha aparecidos hasta ahora en cualquier plataforma.
El juego cuenta inicialmente con diez personajes diferentes entre los que escoger, además de 9 luchadores secretos. Entre todos estos amiguitos encontraremos algunos viejos conocidos del Soul Blade de PlayStation, entre ellos Sophitia, Cervantes y Voldo, así como algún fichaje procedente de la saga Tekken, como es el caso de Yoshimitsu.

Soul Calibur: ya está aquí la nueva generación de videojuegos capaces de exprimir al máximo los 128 bits de la máquina de Sega





Sin embargo, lo que muestra el verdadero potencial de la superconsola de Sega es el nivel estratosférico de los gráficos. Unas simples y humildes capturas no pueden hacer justicia a los efectos de luz, el nivel de las texturas y los completos detalles de todos y cada uno de los escenarios. Mención aparte merece la calidad de las animaciones, tanto por los fluidos

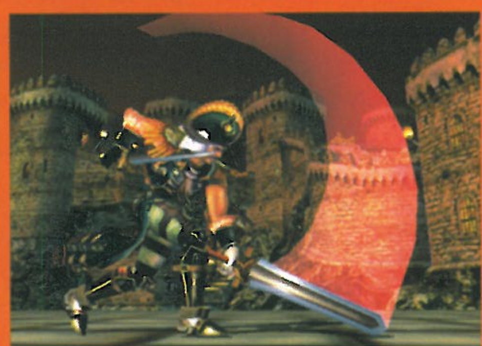












Bailando con armas

Al ir completando las misiones del modo Mission Battle podrás abrir diversas opciones ocultas. Una de las más espectaculares es el Exhibition Theatre, donde tendrás la oportunidad de admirar toda la variedad de golpes y movimientos de los diferentes personajes en unas secuencias animadas que mantienen el alto nivel general del juego. Aquí puedes observar algunos de las habilidades del Edge Master, una especie de Chanquete a lo japonés que es el maestro de los luchadores de Soul Calibur y que puede manejar con destreza todas las armas.





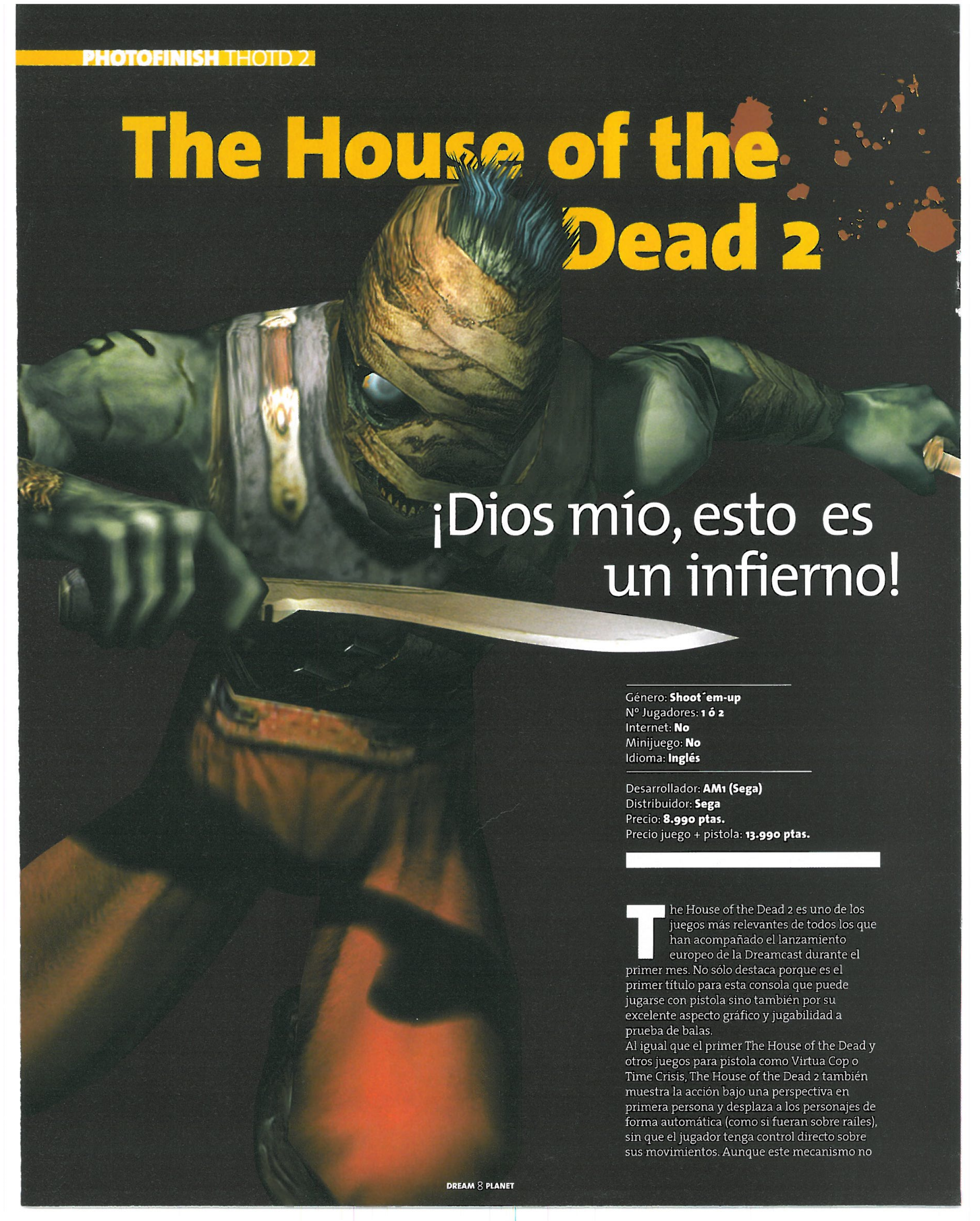




movimientos de combate de los luchadores como por su capacidad para desplazarse alrededor del facineroso de turno para buscar sus puntos débiles e incluso intentar echarle fuera del ring.
La multitud de opciones de la versión para Dreamcast de Soul Calibur tampoco tiene desperdicio. Aparte de los típicos modos Versus, Arcade y Practice, existe la posibilidad de formar un equipo de hasta ocho luchadores o de probar tu destreza en el modo Survival luchando consecutivamente contra todos los

El Mission Battle te permite abrir los dibujos de la Galería de Arte

personajes del juego. Pero sin duda el modo más interesante es el Mission Battle. En esta opción deberás recorrer un mapa cumpliendo diferentes misiones, comenzando por algunas pruebas algo complicadas que te propone el Edge Master. Este modo, parecido al que ya incluía la primera parte, te permite ir ganando puntos con los que acceder a las impresionantes ilustraciones que componen la Galería de Arte. Al abrir los diferentes dibujos también irás encontrando nuevos escenarios, armas, fichas con el historial de los luchadores o diferentes atuendos de los protagonistas, que desde el principio cuentan con dos aspectos diferentes. ¡Cuidadín con la decoloración capilar que sufre el travoltilla Maxi!
Pero ni se te ocurra pensar que el juego es una especie de laboratorio de la señorita Pepis en el que ir probando vestiditos. Soul Calibur es un título que justifica por sí mismo la compra de una consola como la Dreamcast, y que además te permitirá jugar en Red con algún colega que conociste el verano pasado durante tus vacaciones en la Patagonia.



The House of the Dead 2

¡Dios mío, esto es un infierno!

Género: **Shoot´em-up**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **AM1 (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**
Precio juego + pistola: **13.990 ptas.**

The House of the Dead 2 es uno de los juegos más relevantes de todos los que han acompañado el lanzamiento europeo de la Dreamcast durante el primer mes. No sólo destaca porque es el primer título para esta consola que puede jugarse con pistola sino también por su excelente aspecto gráfico y jugabilidad a prueba de balas.

Al igual que el primer The House of the Dead y otros juegos para pistola como Virtua Cop o Time Crisis, The House of the Dead 2 también muestra la acción bajo una perspectiva en primera persona y desplaza a los personajes de forma automática (como si fueran sobre raíles), sin que el jugador tenga control directo sobre sus movimientos. Aunque este mecanismo no

Lucha a muerte con los jefes

Si creías que limpiar una ciudad de zombies era duro, espera a enfrentarte a estos bichos.



JUDGEMENT. Todos los comienzos son duros y, para muestra, ahí está el primer jefe. Está protegido por una armadura aunque, por suerte, su punto flaco es el demonio alado que lo acompaña.



HIEROPHANT. Este horror de las profundidades viene equipado con un megatridente. Encárgate de las pirañas asesinas que te lanzará y dispárale al corazón siempre que se muestre al descubierto.



TOWER. Inspirado en la mitología griega, este engendro en forma de Hidra cuenta con un racimo de peligrosas cabezas. Concéntrate en ellas y procura cargártelas a todas antes de que acaben contigo.



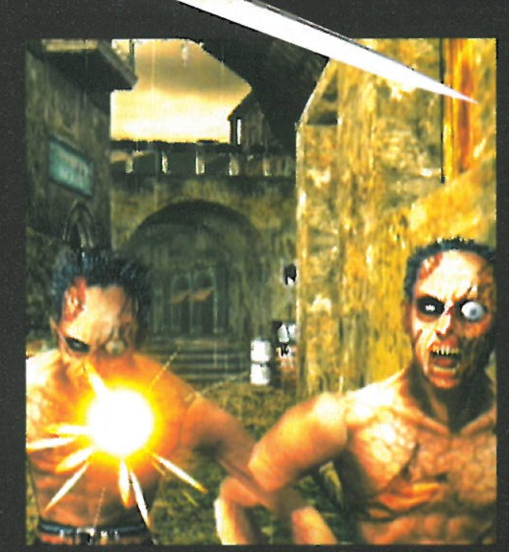
STRENGTH. Ataviado con una máscara de cuero y una sierra mecánica, su aspecto es indicativo de lo sanguinario que puede llegar a ser, así que prepárate para un largo y complicado combate.



MAGICIAN. Si pensabas que te habías librado de este enemigo en el primer The House of the Dead, te equivocaste. Ha vuelto y ahora es el doble de peligroso. No te dejes intimidar por él y dispárale a bocajarro.



EMPEROR. En el diario de G hay poca información sobre este enemigo. Es enorme y tiene la molesta costumbre de transformar su cuerpo de metal líquido en puntas afiladas y pelotas que pueden dejarte KO.







es precisamente un adelanto tecnológico, la verdad es que permite al jugador concentrarse en lo que realmente interesa: eliminar monstruos a diestro y siniestro.

Otra similitud con la primera parte es el argumento. En The House of the Dead 2 también aparece el típico científico loco que ha creado un ejército de monstruos y tu misión es meterte en la piel de uno de los agentes gubernamentales encargados de neutralizar al malvado investigador. La novedad es que esta vez la historia no transcurre en el interior de una mansión, si no que ahora los protagonistas deben abrirse paso por las calles de una ciudad infestada de zombies y criaturas mutantes. Los enfrentamientos con los monstruos pueden tener lugar tanto en las calles, como en el agua de los canales o en el interior de las casas: ¡no hay ningún lugar seguro para esconderse!

A pesar de que no existe un entorno 3D por el que los personajes puedan moverse libremente, los gráficos de The House of the Dead 2 son uno sus puntos fuertes. Tanto los fondos como los personajes aparecen más detallados que en la versión original para recreativa.

Además, al utilizar gráficos pregrabados, los movimientos de cámara y de los enemigos son ágiles y fluidos.

Como cualquier buen juego de terror que se precie, The House of the Dead 2 dispone de una amplia variedad de enemigos que despachar, entre los que se cuentan diversos tipos de zombies, animales transgénicos y terribles jefes finales. Por cierto, si estabas acostumbrado a la estupidez y lentitud de reflejos de los zombies de Resident Evil, ponte las pilas porque los enemigos de The House of the Dead 2 son rápidos, maliciosos y no tienen

ni un pelo de tontos. Lo cierto es que sería imposible acabar el juego si no fuera porque prácticamente todos los bichos tienen un punto débil en su cuerpo que te permite matarlos con mayor facilidad.
Aparte de los enemigos, en tu recorrido te encontrarás también con ciudadanos inocentes a los que debes proteger o rescatar de las hordas monstruosas. Si consigues salvarlos, estarán tan agradecidos que te proporcionarán vidas extras o te abrirán rutas alternativas. La existencia de diferentes caminos es todo un acierto, pues contribuye a romper la linealidad e incrementa el interés y la vidilla del juego.
Aunque se trate de una conversión del juego para recreativas, The House of the Dead 2 para Dreamcast no sólo introduce mejoras en el apartado gráfico sino que proporciona cuatro modalidades diferentes de juego frente a la única opción de la recreativa: Modo Arcade, Modo Original, Modo Boss (Jefe) y Modo Training (Entrenamiento).
Arcade es el modo principal y reproduce fielmente la recreativa. Nuestra misión aquí no es otra que eliminar los monstruos, rescatar el máximo de inocentes y eliminar los jefes finales fase a fase.
Por su parte, la opción Original es una versión especial del modo Arcade en la que el jugador podrá recoger ítems especiales a lo largo de su recorrido. Algunos de ellos están a la vista mientras que otros se encuentran ocultos en barriles, cajas, puertas y otros lugares.
Pero si lo que más te interesa es acabar con los jefes de nivel, el modo Boss te permite enfrentarte directamente con cualquiera de ellos sin necesidad de superar las distintas fases.
El objetivo del modo Training es desarrollar la habilidad del jugador para aumentar sus posibilidades de supervivencia cuando salga al ruedo. Consta de 10 pruebas entre las que se encuentran algunas en las que deberemos salvar un número determinado de inocentes, afinar la puntería disparando a objetos distantes e, incluso, mantener a balazos una moneda en el aire. ¡Casi nada!
En definitiva y a pesar de que el sistema automático de desplazamiento de los personajes puede suponer un handicap para los jugadores aficionados a moverse libremente por los escenarios, The House of the Dead 2 cuenta on los suficientes ingredientes para copar los primeros puestos en las listas de ventas.

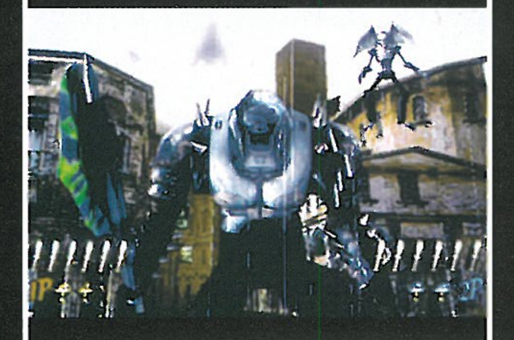


Érase una vez...

El primer The House of the Dead fue desarrollado inicialmente para máquinas recreativas aunque, después, Sega efectuó una conversión para Saturn. A diferencia de otros juegos para pistola como Virtua Cop o Time Crisis en los que los enemigos eran terroristas y mercenarios, The House of the Dead adoptó el subgénero que acabó poniendo de moda Resident Evil y llenó sus escenarios de zombies, monstruos de laboratorio y sangre a raudales.
La versión para consola doméstica contaba con tres modos de juego: Arcade, Saturn y Boss. El primero reproducía fielmente el desarrollo del juego de la recreativa. El modo Saturn, por su parte, se basaba en la opción Arcade aunque introducía nuevos elementos como la posibilidad de elegir diferentes personajes. Por último, el modo Boss permitía (igual que en la segunda entrega) enfrentarte directamente a los jefes de cada nivel.



Dreamcast versus Recreativa





Observa bien estas dos capturas. La de abajo procede de la conversión para Dreamcast y la de arriba corresponde a la versión original para recreativa que tantos buenos ratos te ha hecho pasar. Dado que la Dreamcast y las nuevas recreativas de Sega comparten prácticamente la misma tecnología, no es extraño que la conversión reproduzca fielmente los gráficos de la versión arcade original . Lo que ya no es tan habitual es que una conversión supere el aspecto de los gráficos de la coin-up, como sucede en The House of the Dead 2. Y es que, en este caso, los desarrolladores no se han conformado con realizar una versión idéntica a la original, si no que han aprovechado para mejorar aspectos tales como la definición, el color o el detalle de los fondos y, además, han introducido nuevas modalidades de juego que incrementan su interés. En resumen: vas a poder disfrutar del mejor The House of The Dead producido hasta ahora sin tener que echar monedas cada vez que un jefe de nivel acabe contigo.

VEREDICTO

Gráficos: ◎◎◎◎◎
Sonido: ◎◎◎
Jugabilidad: ◎◎◎◎
Adicción: ◎◎◎◎

Puntuación global 90%

TOMA NOTA

Posibilidad de jugar con pistola, sustos de muerte, detalles gráficos y texturas excelentes. ¿Qué más quieres?

ENCUESTA

Al comenzar a maquinar esta revista (de la que tan solo tienes un pequeño avance entre tus manos), lo primero que hicimos fue plantearnos qué esperabas de nosotros. Ante ti tienes las páginas que plasman todo lo que pasó por nuestras cabezas, pero nos gustaría saber tu opinión al respecto. El objetivo de esta encuesta es mejorar Dream Planet para que sea tan tuya como nuestra. Además, todos los lectores que nos envíen la encuesta antes del 15 de Diciembre del 99 participarán automáticamente en un fantástico sorteo de 10 suscripciones gratuitas a Dream Planet por un año.

1. ¿Te ha gustado este ejemplar de Dream Planet? Puntúalo del 1 al 10

2. ¿Cuál es el artículo que más te ha interesado?

3. ¿Te parecería bien encontrar reportajes especiales en la revista?

   sí
   no

4. Si tu respuesta es un sí, ¿Qué temas te gustaría que apareciesen?

5. ¿Te interesaría que en la revista se hablara de juegos japoneses y americanos?

   sí
   no

6. ¿Te molaría que la revista incluyera noticias sobre lo que se cuece en otras consolas?

   sí
   no

7. Dream Planet se va a vender al precio de 495 pts, ¿qué te parece este precio?

   Económico
   Normal
   Caro

8. ¿Qué te interesa más en una revista de juegos?

   Las noticias
   Los previews
   Los análisis
   Las guías

9. ¿Qué otras revistas del sector videoconsolero sueles comprar?

   Hobby Consolas
   Superjuegos
   PlanetStation
   PlayStation magazine
   Screen Fun

10. ¿Qué aspecto/s te hace/n escoger la revista que compras?

   Diseño de portada
   Información
   Cantidad de imágenes
   Regalos
   Precio
   Mayor número de páginas

11. ¿Te has comprado ya la Dreamcast?

   sí
   no

12. ¿Qué otras consolas tienes?

   PlayStation
   Nintendo 64
   Saturn
   SuperNintendo
   MegaDrive
   Gameboy

13. ¿Tienes PC en casa?

   sí
   no

14. ¿Estás conectado a Internet?

   sí
   no

15. Edad:
   Sexo: Hombre Mujer
   ¿Estudias o trabajas?

16. Datos personales (Sólo por si eres uno de los agraciados del sorteo):

   Nombre:
   Apellidos:
   Dirección:
   Teléfono:
   Población:

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
Enviar la página original (no se aceptan fotocopias).
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.

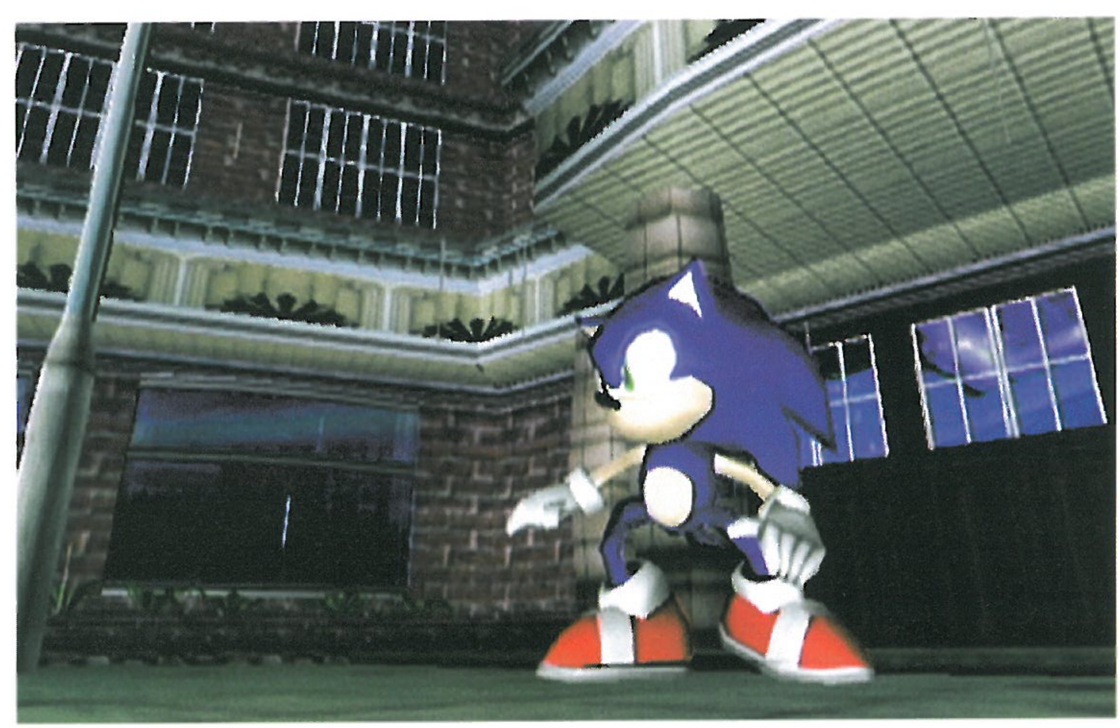
Una vez contestadas las preguntas, sólo tienes que recortar esta página y enviarla a:

Dream Planet. Encuesta Número 0.
C/ Joventut, 19
Sant Boi de Llobregat.Barcelona 08830

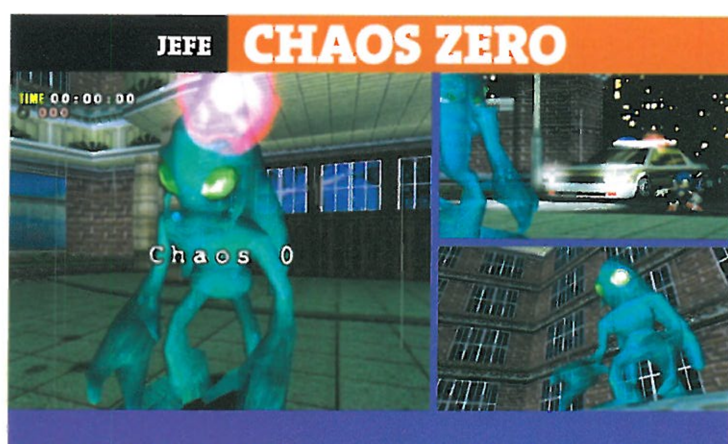
Sonic adventure

La aventura comienza

Nos unimos a Sonic cuando llega a la ciudad costera de Station Square con la intención de visitar a su viejo amigo Tails. Mientras una misteriosa estrella fugaz pasa por encima de su cabeza, nuestro héroe salta hacia abajo para seguir a un enjambre de coches de policía que se dirigen hacia el final de la ciudad a toda velocidad. Siguiendo los coches por curiosidad, Sonic se encuentra con una criatura que parece estar compuesta totalmente de agua ¡y que los policías locales no pueden dañar! Nuestro heroico puerco espín no ha cambiado nada, así que salta enseguida hacia donde se encuentra el acuoso monstruo para tratar de detenerlo antes de que destroce toda la ciudad en un periquete.



JEFE CHAOS ZERO



PARA EVITAR A CHAOS ZERO es suficiente con algunos saltos y carreras rápidas. Asegúrate de hacerte con algunos anillos tan pronto como puedas. Rápidamente haz un primer salto y usa el ataque en espiral para conseguir un primer impacto. Ahora aléjate. Chaos empezará a dar vueltas y extenderá sus brazos, así que salta y usa de nuevo el ataque en espiral para conseguir dañarle de nuevo. Si el bicho lanza uno de sus brazos, apártate rápidamente de su camino y golpéale en su acuosa boca. Finalmente, saltará a los postes de la luz y empezará a extender sus brazos hacia ti. Salta para evitar el ataque y continua moviéndote en círculo hasta que vuelva a bajar. Aprovecha esta breve pausa en su ataque para saltar encima y acabar el trabajo.

Cuando Sonic se dispone a lanzar el golpe definitivo contra Chaos, la bestia se convierte en un charco y desaparece por la alcantarilla. Mientras tanto, miramos hacia arriba para encontrar al malvado Dr. Robotnik observando toda la escena. Obviamente tiene algo que ver con todo esto...
El día siguiente, Sonic está relajándose en la piscina del hotel. Mientras medita si se toma otro cóctel Margarita, nuestro héroe mira hacia arriba y observa algo volando por encima suyo. No tarda mucho en darse cuenta de que se trata del aeroplano de Tails a punto de realizar un aterrizaje forzoso. Rápidamente Sonic se dispone a perseguir el aparato para ayudar a Tails antes de que su avión se estrelle.



SONIC ADVENTURE

NIVEL 1

Esmerald Coast

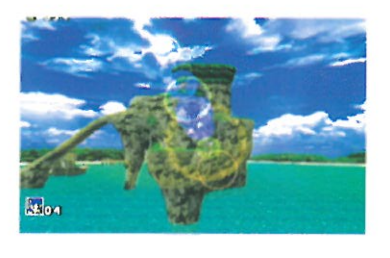
El primer nivel principal de la aventura no te causará demasiados problemas, pero aquí deberías aprender algunas de las técnicas importantes que utilizarás más tarde. Empieza corriendo por la playa, evitando los Rhinotanks y los Kikis hasta que alcances el muelle.
Corre hasta el final del muelle para botar un poco por allí y salir despedido hacia el próximo embarcadero de tablas de madera. Sigue el muelle y pasa sobre el rodillo giratorio para coger impulso y volar a través del bucle para acabar cayendo a la playa. Corre por la arena atravesando el checkpoint y cuando alcances la sección de hierba del final, corre rápidamente por la rampa para volar por encima del agua hacia el otro lado.
Corre por el siguiente checkpoint y baja por el camino hacia la derecha, pasando sobre el rodillo para pasar por la curva cerrada y llegar a lo más alto del muro vertical. Rápidamente pasa por debajo de la barra de pinchos que cae, calculando bien cuando puedes pasar sin pincharte, y ve hacia abajo por la pendiente para saltar sobre el rodillo giratorio del final y recorrer el bucle para llegar a otro muelle. Recórrelo, vigilando

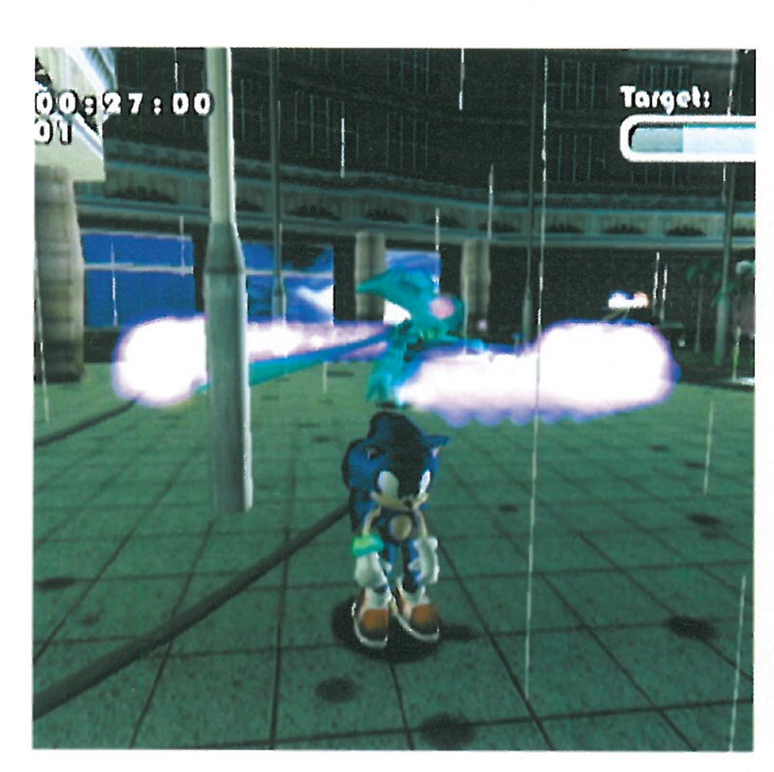


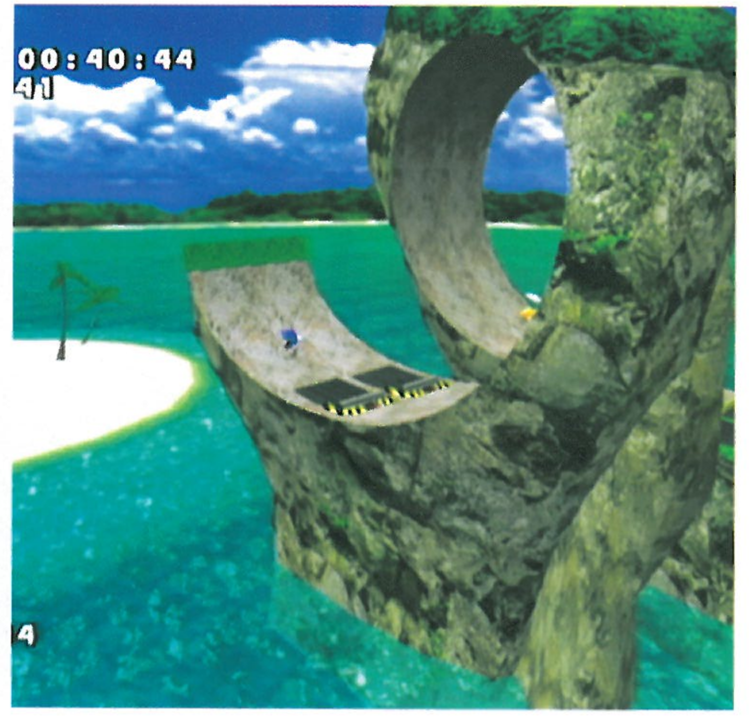






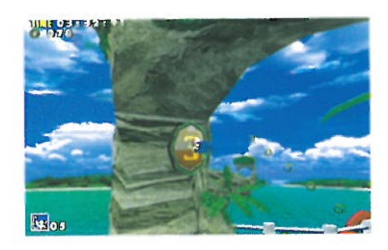






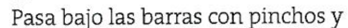






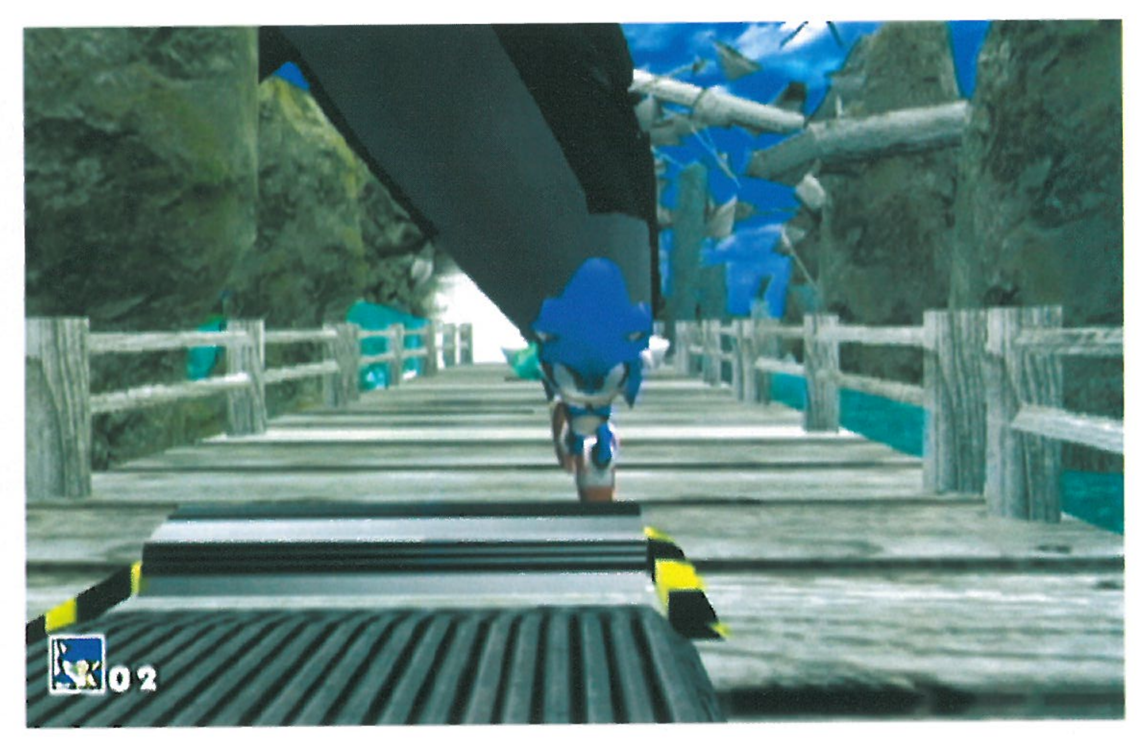


la ballena que salta en el agua por encima del pasaje.
Al final, atraviesa el checkpoint y pasa por el rodillo giratorio para empezar una frenética carrera entre la ballena asesina y Sonic a través del muelle.
Afortunadamente, en este punto puedes soltar el mando y dejar que Sonic corra él solito hasta alcanzar otra playa.
Atraviesa el nuevo checkpoint, corre por debajo o alrededor de la barra de pinchos y sube por la pendiente. Salta sobre el muelle de arriba y usa los otros para alcanzar el pico de la torre, parándote a mitad de camino para conseguir una vida extra.
Corre alrededor de la esquina y da pequeños saltos por encima de los huecos del pasaje que da al faro (si cometes un fallo, puedes salvarte gracias a algún golpe de aire, pero es mejor no arriesgarse).
Muévete alrededor del faro y entra en la cueva del otro lado. Baja a toda velocidad por el túnel y pasa el checkpoint, entonces sigue corriendo y aprovecha el impulso para trepar al muro vertical de la izquierda. Aunque el sendero va hacia abajo por la derecha, al lado de un largo estanque de agua, es mejor que vayas corriendo por la pared hacia arriba hasta llegar a una pequeña cueva situada en la esquina de la izquierda. Rebota por los muelles situados por allí y conseguirás una vida extra. Una vez en el otro lado debes continuar corriendo por la pendiente antes de pasar sobre los rodillos giratorios para coger impulso y pasar por un triple bucle y sobre una rampa. Aterriza y corre hacia delante para tomar impulso en otros rodillos y volar hasta la cima de la rampa.
Cuando alcances la hierba, corre hacia delante y trepa por los escalones. Entonces gira a la derecha y vuelve a saltar para encontrar otra cueva.
Entra, salta algunos escalones y pasa por el checkpoint antes de bajar por la larga pendiente hasta el fondo para encontrar más rodillos. Cuando saltes por los muelles y aterrices en una plataforma con hierba, sitúate en la plataforma naranja marcada con un número 1 y pulsa el botón de salto. Llegarás a otra plataforma con un 2, así que aprieta rápidamente el botón del salto para volar hasta el 3.
Repite la operación hasta alcanzar la quinta plataforma. Al final aterrizarás en una nueva sección de hierba.
Pasa bajo las barras con pinchos y

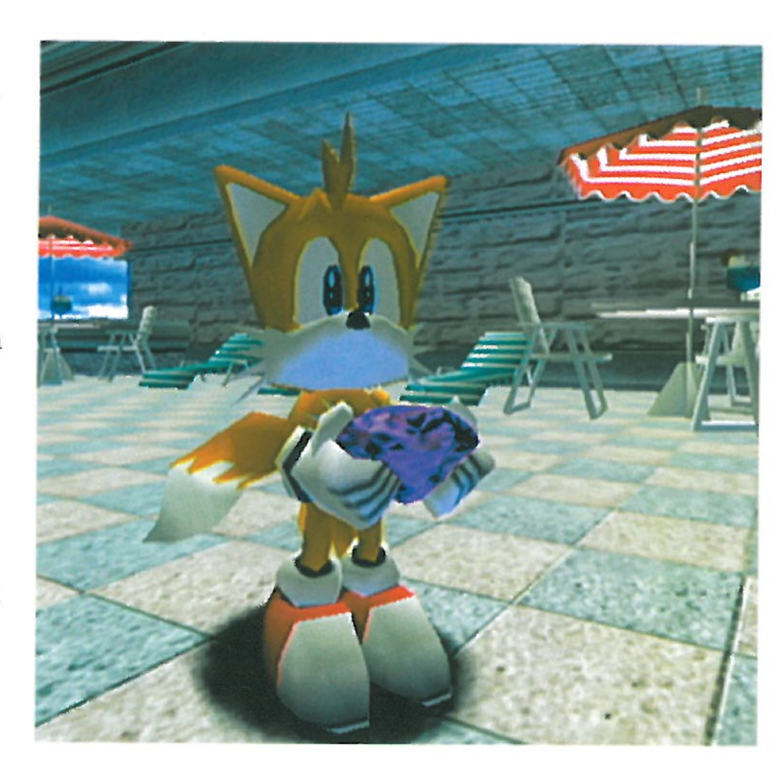








baja por la pendiente para pasar por el bucle. Continúa corriendo hacia delante para pasar por la siguiente sección de rodillos y volar a través del gran aro de piedra. Desde aquí sólo debes correr un poco para llegar a la playa y encontrar el avión de Tails estrellado en un banco de arena.
Aunque su avión se ha convertido en un montón de escombros, Tails se encuentra en plena forma.
Mientras caminan de vuelta al hotel para tomarse un descanso, Tails explica a Sonic que tiene que mostrarle algo especial que ha encontrado en sus viajes: una Esmeralda del Caos.
Nuestro azulado puerco espín se queda bastante asombrado, pero Tails le dice que le reserva más emociones si le sigue.
Entra al vestíbulo del hotel y atraviesa las puertas dobles cercanas a las escaleras para salir a la calle. A la izquierda te quedará un tramo de escaleras, sube por ellas y pasa la puerta para llegar a la estación de tren de Station Square, un lugar que visitarás bastantes veces.
Subiendo las escaleras del fondo de la estación, podrás llegar a la vía principal y coger un tren para la estación de Mystic Ruin, un paraje cercano a la casa de Tails.
Cuando llegues a Mystic Ruin, baja por las escaleras de la plataforma de madera y dirígete hacia la derecha bajo los arcos del puente de la vía del tren.
El tramo de escaleras del pequeño acantilado lleva a la casa de Tails, así que sube por allí para encontrar a tu amigo. No esperes una bienvenida calurosa, porque el Dr. Robotnik os está esperando.
Después de explicarte algo sobre su retorno, Robotnik se alejará volando y rápidamente volverá con su primer arma: el mortífero Egg Hornet.



JEFE EGG HORNET

ENFRENTARTE CON el Egg Hornet es bastante fácil siempre que te fijes en sus ataques y hagas los movimientos adecuados en cada momento. Coge inmediatamente algunos anillos y empieza a correr describiendo un amplio círculo alrededor del Hornet mientras te empieza a disparar misiles. Los misiles impactan en el suelo justo en el último punto donde has pisado, así que si corres en círculo conseguirás que todos los misiles se pierdan y el Hornet deberá retirarse. En este momento Robotnik volverá y utilizará su escudo protector, preparándose para realizar un ataque mortífero con sus aguijones. Nuevamente apuntará al lugar donde pisaste por última vez, así que salta para esquivar su ataque en el último momento. De esta manera sus pinchos se clavarán en el suelo y no podrá moverse. Cuando esto suceda, salta encima y usa el ataque en espiral en la cabina para causarle algún daño y hacerle volver al ataque con misiles explosivos.
Necesitarás alcanzar al Hornet tres veces antes de que caiga envuelto en llamas.

Una vez hayas vencido al Egg Hornet, los planes de Robotnik habrán fracasado... o al menos eso piensa Sonic. Pero parece que Robotnik no ha desistido y con un rápido movimiento de su pinza la Esmeralda del Caos vuelve a pertenecer al doctor.
De repente, el monstruo de agua Chaos aparece de la nada y Robotnik le da la Esmeralda. Con una explosión de luz, Chaos Zero desaparece y en su lugar encontramos a Chaos Uno.
Sus planes de dominar el mundo se han pospuesto... de momento. Robotnik y Chaos desaparecen en la distancia. ¿Qué puede hacer Sonic para detenerlos?
Corre hacia la casa de Tails, aunque no encontrarás a tu colega allí, para encontrar el Cristal Vortex enfrente de la puerta principal. Coge el cristal (pulsando el botón Y) y corre otra vez hacia abajo para encontrar una cueva cercana al lago. Aquí observarás una fuerte ráfaga de aire obstaculizada por unos tablones. Coloca el Cristal Vortex en el pedestal para dejar el paso libre al viento. Ahora puedes saltar hacia la corriente para que te suba hasta arriba. De esta manera entrarás en el segundo nivel: Windy Valley.





(Esta guía continuará en el número 1 de Dream Planet).

Internet al alcance de todos

Dreamarena integra los primeros servicios en línea para los usuarios europeos, aunque de momento no está disponible la opción para jugar partidas en red.

Los responsables de Sega han vislumbrado un futuro no demasiado lejano en el que los videojuegos e Internet irán cogidos de la mano. Por esa razón, anticipándose a sus competidores, han lanzado la primera consola desde la que es posible conectarse a Internet.
Con el objetivo de facilitar esta conexión a la Red, Sega ha incluido de serie en la Dreamcast un módem de 33,6 Kbps y ha llegado a un acuerdo con operadores de telefonía de diferentes países para ofrecer una fiable infraestructura de red y una cuenta de acceso gratuita a todos los usuarios de la superconsola de 128 bits.
Para acceder por primera vez a Internet desde la Dreamcast sólo tendrás que conectar físicamente el módem a la línea telefónica y registrarte para hacer efectiva la cuenta de acceso gratuita facilitada en Europa por British Telecom. De esta manera, también obtienes cuatro cuentas de correo y acceso como usuario de la consola a un área exclusiva de la Sede Web oficial Dreamcast.
Después de esto todo será coser y cantar: para facilitarte las cosas, la gente de Sega ha diseñado un portal en el que están presentes todos los servicios disponibles. Dreamarena (así es como se llama el portal europeo) aparece automáticamente en la pantalla del televisor cada vez que el usuario se conecta a la Red de redes desde su consola.
El diseño de este portal es lo que llevó a Sega a retrasar tres semanas el lanzamiento de la Dreamcast y aunque a estas alturas ya se encuentra en funcionamiento, lo cierto es que no está a pleno rendimiento. Así, en el Tokyo Game Show se supo que Sega América no estaría preparada para integrar en su portal juegos en línea hasta la segunda mitad del 2000. Sega Europa tampoco parece que pueda implementar este servicio dentro de su portal en tan poco tiempo, por lo que también se producirá algún retraso .
Al menos ya es posible navegar por el Web, enviar y recibir correo electrónico, participar en chats o descargar información y mini-juegos para el dispositivo VMU.
Aunque no es estrictamente necesario, el uso de periféricos como el teclado Dreamcast Keyboard de Sega puede agilizar algunas de estas actividades. Por ejemplo, escribir un mensaje de correo electrónico o participar en un chat resultará mucho más cómodo si utilizas un teclado como el de tu PC en lugar de aprovechar el teclado virtual que aparecerá por defecto. Además, el hecho de contar con sistemas de almacenamiento para Dreamcast como el que preparan conjuntamente Iomega y Sega facilitará más adelante la descarga masiva de datos procedentes de Internet... Esto no ha hecho más que empezar.

El portal amarillo

LOS JAPONESES FUERON los primeros en disponer de la Dreamcast y, por tanto, de acceso gratuito a Internet. Por esta razón, el portal japonés es el más desarrollado de los que existen actualmente y el que más opciones ofrece. Esta sede, llamada Dricas, permite inicialmente explorar cualquier página web, enviar y recibir correo electrónico, participar en chats y descargar programas. Pero también ofrece otros servicios, por el momento exclusivos del país nipón, como son una base digital de noticias o la representación dentro de un mapa virtual de la ubicación de cada jugador conectado al portal. Sin duda, son los cómics manga que se pueden encontrar en el Web (y que se van actualizando cada día) la opción más acorde con la cultura japonesa,



por lo que difícilmente llegaremos a disfrutar de ellos algún día en el portal europeo. La intención de los responsables de Sega es que la cantidad de servicios vaya aumentando periódicamente y con este objetivo se está preparando la futura aplicación de un acceso a los servicios de Web TV, una novedad que no tiene todavía fecha definitiva.

ACCESORIOS A LA CARTA

Para complementar el equipamiento estándar incluido con la Dreamcast, Sega ha puesto a la venta toda una gama de accesorios y periféricos con los que podrás exprimir al máximo el potencial de esta superconsola.

Visual Memory (4.990 ptas)



La unidad de memoria visual es el accesorio más polivalente de la Dreamcast. Por un lado, hace las funciones de tarjeta de memoria, permitiendo grabar y cargar partidas de cualquier juego y, por otro, es también una pequeña consola con la que podremos disfrutar de los mini-juegos que, a veces, se incluyen junto con el juego principal. Pero eso no es todo, la VM puede visualizar datos de la partida en su pantalla LCD e, incluso, descargar información de Internet.

VGA Box (8.990 ptas)



Este accesorio es fundamentalmente un panel de conexiones. A través de él es posible enviar la señal de vídeo y audio de la consola a dispositivos con conexiones no estándar como, por ejemplo, monitores VGA, televisores con entradas RCA o altavoces externos.

Vibration Pack (3.990 ptas)

Al igual que la Visual Memory, este periférico se inserta en una ranura del controlador. Y su función no es otra que transmitir los efectos de vibración incorporados en diversos juegos.

Arcade Stick (8.990 ptas)

Este tipo de dispositivos, inspirado en los controles que hallamos habitualmente en una máquina recreativa, resulta ideal para juegos de lucha o de plataformas. Como el resto de periféricos de control, el Arcade Stick también dispone de ranura para la conexión de la VM.

Teclado Dreamcast (4.990 ptas)

A pesar de que el sistema de navegación de la consola reproduce en pantalla un teclado virtual, este periférico de Sega facilita la ejecución de operaciones no estrictamente relacionadas con la acción de jugar como, por ejemplo, escribir e-mails o participar en chats.





LOS VOLANTES son el complemento ideal para aprovechar al máximo los juegos de carreras automovilísticas y este modelo permite ajustar la dureza y la resistencia de la dirección.

FRENTE AL MANDO estándar, este tipo de periféricos acentúa la sensación de realismo y permite disparar con mayor precisión. De momento, la primera pistola de haz luminoso para Dreamcast que ha aparecido en el mercado español se vende exclusivamente junto con el juego The House of the Dead 2 a un precio especial de lanzamiento de 13.990 ptas.



EN EL NÚMERO 1 DE DICIEMBRE:

ANÁLISIS EXHAUSTIVO DE SOUL CALIBUR: EL JUEGO PARA DREAMCAST MÁS ESPERADO 40 PÁGINAS DE ANÁLISIS Y PREVIEWS CON RESIDENT EVIL: CODE VERONICA, SEGA RALLY 2, POWER STONE ¡Y MUCHO MÁS! GUÍA COMPLETA DE THE HOUSE OF THE DEAD 2: UN MAPA URBANO DE TERROR Y SANGRE 1ª PARTE DE LA GUÍA DE SONIC ADVENTURE: ATAJA CAMINO CON EL PUERCO ESPÍN MÁS CARISMÁTICO DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

¡CONSIGUE TU DREAM PLANET POR SOLO 495 PTS!

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el primer número de Dream Planet, pero la Redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.


PLANET STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL
¡Cada mes en tu kiosco!
¡Por fin!
La revista PlayStation más completa:
Análisis
Guías
Trucos
Noticias
Cómics
Regalos
Previews
Periféricos
Reportajes
Pósters
Concursos
¡TODO!
...en la revista más independiente y divertida del planeta PlayStation
¡¡ Por sólo 495 pesetas!!

La revista PlayStation que da en el blanco



Si quieres algún número atrasado, sólo tienes que llamar al 93 654 40 61